

DAFTAR PUSTAKA

- Adressen, B. B., & van den Brink, K. (2013). *Multimedia in Educational Curriculum*. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Amrullah, R., Yuliani, & Isnawati. (2013). Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk SMA. *BioEdu* 2(2):134-136.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anwar, M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta Prenada Media.
- Bigman, A. (2019). *6 Principles of Visual Hierarchy for Designers*. Diterima dari, <https://99designs.com/blog/tips/6-principles-of-visual-hierarchy/>
- Chandra, A., Insani, M. D., & Mustikasari, V. R. (2017). Perbedaan Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP Kelas VIII dada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran IPA Ke-2 Universitas Negeri Malang*: 320-327.
- Dillon, A. (2006). User Interface Design. *Encyclopedia of Cognitive Science*. 10.1002/0470018860.s00054.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* 7(1):149-162.
- Faghih, B., Azadehfar, M. R., & Katebi, S. D. (2013). User Interface Design for E-Learning Software. *The International Journal of Soft Computing and Software Engineering* 3(3):786-794.
- Fenrich, P. (2005). *Creating Instructional Multimedia Solutions: Practical Guidelines for the Real World*. California: Informing Science Press.
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design - An Introduction to GUI Design Principles and Techniques 3rd Edition*. New York: Wiley Publishing.
- Hegde, P. (2018). *Importance of White Space in Design*. Diterima dari, <https://blog.prototypr.io/importance-of-white-space-in-design-5a40c0e65bfd>
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Lehmann, J. A. M., & Seufert, T. (2017). The Influence of Background Music on Learning in the Light of Different Theoretical Perspectives and the Role of Working Memory Capacity. *Frontiers in Psychology* 8(1902):1-11.
- Mall, R. (2009). *User Interface Design: Software Engineering (Web)*. Diterima dari: <https://nptel.ac.in/courses/106105087>.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Miarso, Y. (2008). Peningkatan Kualitas Guru dalam Perspektif Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Penabur* 7(10):66-76.
- Mitra, U., Bhatnagar, G., & Mehta, S. (2002). *Introduction to Multimedia Systems*. New Delhi: Academic Press.
- Mustikasari, D., Insani, M. D., & Sugiyanto. (2017). Creative Problem Solving Dan Discovery Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran IPA Ke-2 Universitas Negeri Malang*: 41-45.
- Najahah. (2015). Potensi Daya Serap Anak Didik Terhadap Pelajaran. *Jurnal LENTERA* 1(2):159-171.
- Novana, T., Sukaesih, S., & Prasetyo, A. P. B. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbahasa Inggris Materi Vertebrata Sebagai Suplemen Pembelajaran di SMA. *UNNES Journal of Biology Education* 1(1):40-46.
- Pradana, R. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5. *Skripsi FMIPA UNY*.
- Ramdhani, M. A., & Muhammadiyah, H. (2015). The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education. *Proceeding International Conference of Islamic Education: Reforms, Prospects, and Challenges*:174-182.
- Rifina. (2016). *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru Edisi Pertama*. Jakarta: KENCANA.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwiningsih, N. N. (2017). *Multimedia dan Pembelajaran yang Inovatif Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Safitri, D., & Hartati, T. A. W. 2016. Kelayakan Aspek Media dan Bahasa dalam Pengembangan Buku Ajar dan Multimedia Interaktif Biologi Sel. *Florea* 3(2):9-16.

- Sauri, S. (2010). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembinaan Profesionalisme Guru Berbasis Pendidikan Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*:1-16.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Seechaliao, T. (2017). Instructional Strategies to Support Creativity and Innovation in Education. *Journal of Education and Learning* 6(4):201-208.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan UPI. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis*. Bandung: PT IMTIMA.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wulandari, T. A. J., Sibuea, A. M., & Siagian, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Biologi 5(1):75-86.